Manual de usuario

Índice

- Historia
- Controles
- Daños y estados
- Interfaz de juego
- Armas
- Ítems
- Objetos
- Combinaciones
- Enemigos
- Créditos

Historia

Introducción

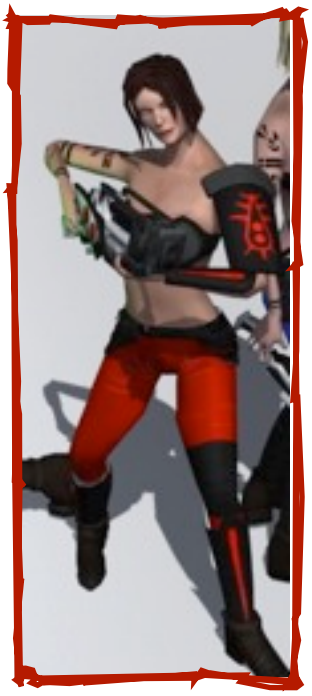
Durante siglos los humanos y los dioses vivían en un ejemplo de cordialidad y cooperación mutua. Los humanos además de cuidar y respetar a Gea, la madre naturaleza, ofrecían una parte de los recursos que generaban. Los dioses se beneficiaban de las corrientes de energía que generaba el tributo de los humanos y las revertían de nuevo en el planeta.

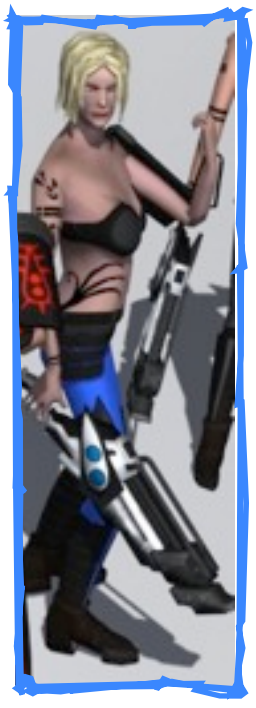
Los dioses, por su parte, ayudaban a los humanos a través de la climatología (evitando desastres naturales, proporcionándoles recursos para cultivar sus tierras, protegiendo al ganado, etc...) y mediante la orientación espiritual y sanación.

El equilibrio se mantuvo durante siglos, hasta que se inició el conflicto. Los humanos pensaban que los recursos ofrecidos eran desproporcionados, ya que ellos estaban muy cerca de dominar por completo tanto la climatología como la medicina.

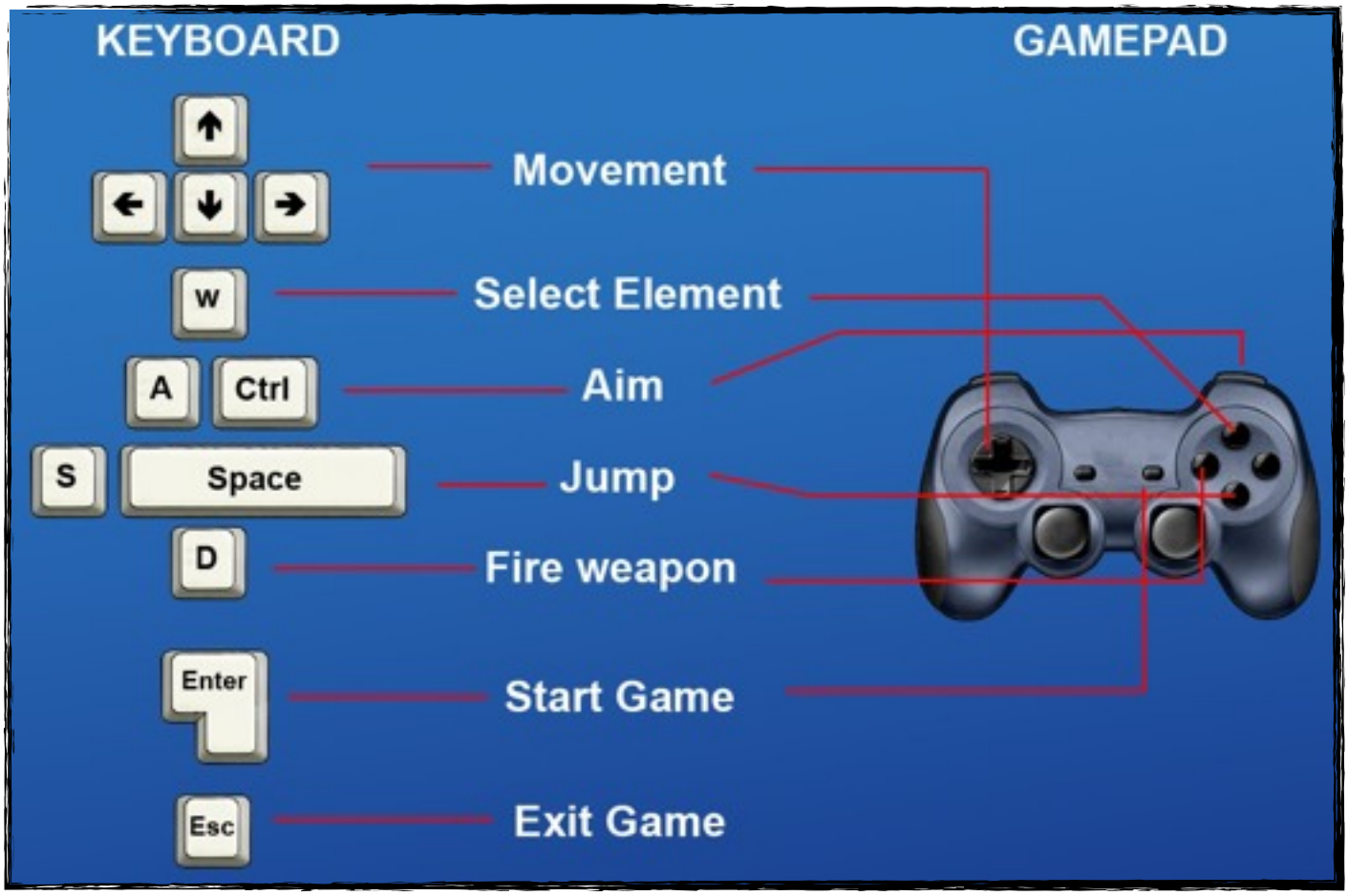
Ciudad Sur es el asentamiento humano donde se están agrupando los humanos que se rebelan a los dioses. Para evitar que los numerosos incidentes desemboquen en una guerra los dioses han enviado a cuatro hermanas muy especiales. Se trata de los únicos cuatro seres nacidos de la unión entre un humano y un dios.

Las cuatro hermanas son conocidas con sorna como **Level 1** por los humanos, ya que son consideradas por los dioses como el primer peldaño de la evolución humana.





Controles



Movement (movimiento): el jugador desplaza a su avatar en 8 direcciones

Select element (elegir elemento): cuando se presiona el botón y el jugador tiene las dos ranuras ocupadas con elementos se alterna el elemento activo. De este modo se puede elegir el 1º elemento para disparar, el 2º o una combinación de ambos. Además será necesario este botón para recoger elementos, ya que si tenemos las dos ranuras ocupadas, deberemos pulsar este botón para dejar una de ellas inactiva.

Aim (apuntar): al pulsarse el botón de apuntado el jugador detiene su movimiento en el escenario. En este momento las teclas de movimiento sirven para hacer rotar al avatar y seleccionar la altura de disparo.

Jump (saltar): el avatar realiza un salto, sencillo, al pulsar el botón.

Fire weapon (disparo): botón de disparo del arma. El disparo resultante será la combinación del elemento / elementos activos en ese momento.

Start game (iniciar juego): botón para iniciar el juego e interacción en el menú.

Exit game (salir del juego): botón que conduce al menú inicial de Level 1.

Daño y estados

Daño

En Level 1 existen cuatro tipos de elementos esenciales: **fuego, hielo, metal y energía.**

Muchos de los objetos o elementos que aparecen en el juego están compuestos por estos elementos. Al estar compuestos por esos elementos son vulnerables a los mismos, de modo que una caja compuesta por hielo será sólo vulnerable al hielo. De igual modo, un barril de hielo efectuará una explosión con daño hielo.

Es muy fácil para el jugador distinguir si un objeto está compuesto por algún tipo de elemento esencial, ya que el objeto adopta el color correspondiente al elemento del que está compuesto. El jugador reaccionará rápidamente al ver un muro de energía, ya que su color es verde, y disparar con alguna combinación de disparo que contenga metal para destruirlo.

Efectos

Tanto el avatar del jugador, como los enemigos, pueden verse afectados por un estado al recibir un impacto. Si el jugador se ve afectado por uno de los dos estados disminuirá su energía durante unos segundos.

Estado quemándose

Si el avatar del jugador o de un enemigo recibe un impacto de tipo fuego pueden entrar en el estado quemándose. Este estado el avatar se representa visualmente con un color rojizo, que poco a poco se desvanece.

Estado congelándose

Si el impacto recibido contiene el elemento hielo, el avatar entra en estado de congelación. El avatar se mostrará de un color blanco durante los segundos que dure el efecto.

Si el jugador está bajo algún efecto aparece reflejado debajo de la barra de energía. En este caso el jugador se está quemando.

Interfaz de juego

Elementos del jugador

Energía

Número de jugador

Puntuación

Objeto caja

Avatar del jugador 1

Ítem de salud +100%

Vidas restantes. Comunes a todos los jugadores

Ítems

Elementos

Fuego

Hielo

Energía

Metal

Salud +25% : Recupera un 25% de la salud del jugador

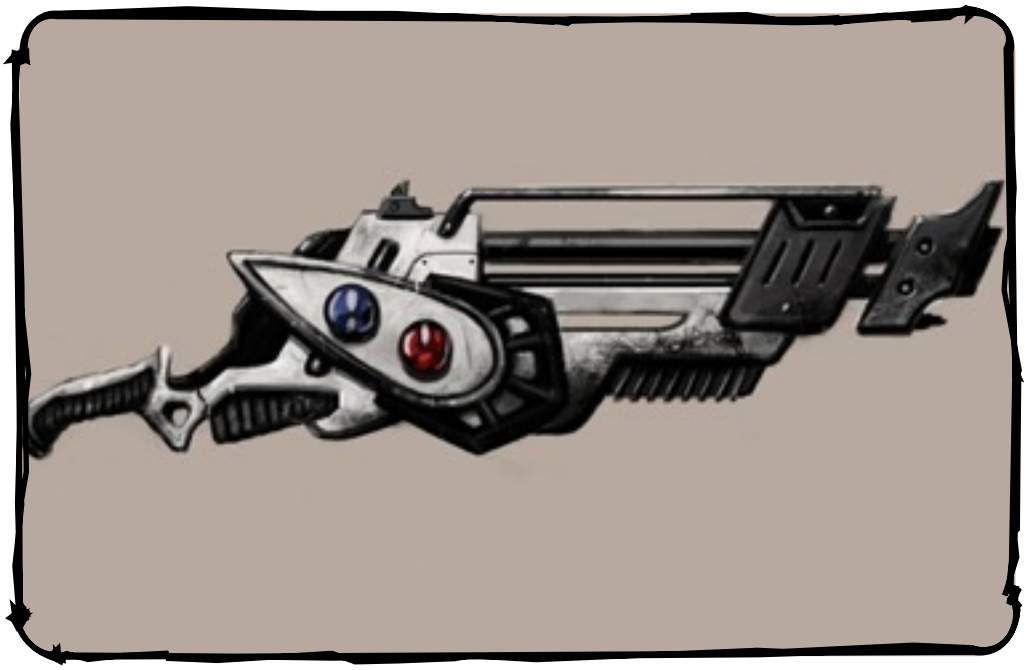
Salud +100% : Recupera un 100% de la salud del jugador

Moneda: Recompensa con 250 puntos al jugador

Vida extra : Otorga al jugador una vida extra

Ítem de victoria : El jugador completará la fase o la misión cuando obtenga este ítem

Armas



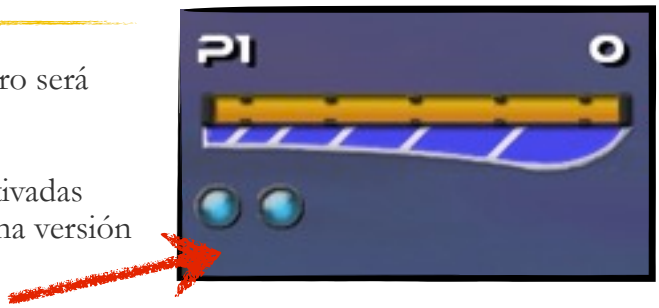
Los jugadores sólo disponen de un arma, aunque está es capaz de disparar diferentes proyectiles según el tipo de elemento que tenga en cada una de sus ranuras. Las dos ranuras están visibles debajo de la barra de energía del jugador.

Cuando el jugador siempre comienza con un elemento por defecto en su arma. Este elemento corresponde a la hermana seleccionada y se distingue de un modo muy intuitivo, ya que como a lo largo de todo el juego, los colores de los personajes, enemigos y objetos están asociados al tipo de elemento. La asociación entre colores y elementos quedó anteriormente detallada.

Si el arma sólo tiene ocupada una ranura, el tipo de disparo será sencillo y del mismo tipo del elemento. Por ejemplo, si jugador tiene solamente el ítem rojo (correspondiente al fuego) el disparo será un lanzallamas.

En el caso de tener las dos ranuras ocupadas el disparo será una combinación de los elementos.

En este ejemplo el jugador 1 tiene las dos ranuras activadas con el elemento de hielo. El disparo por tanto será una versión más potente que el hielo simple.



El jugador puede tener las dos ranuras ocupadas con elementos, sin embargo con la tecla de cambio de arma puede elegir cual de las ranuras quiere tener activa: la 1º, la 2º o ambas para efectuar un disparo combinado.

El jugador recogerá un arma automáticamente si pasa por encima de ella y tiene una ranura libre. En caso de tener las dos ranuras ocupadas, deberá pulsar la tecla de cambio de arma para dejar una de las ranuras inactiva. Será en ésta ranura donde se inserte el nuevo elemento.

Objetos

Caja
Objeto destructible que puede contener ítems ocultos en su interior

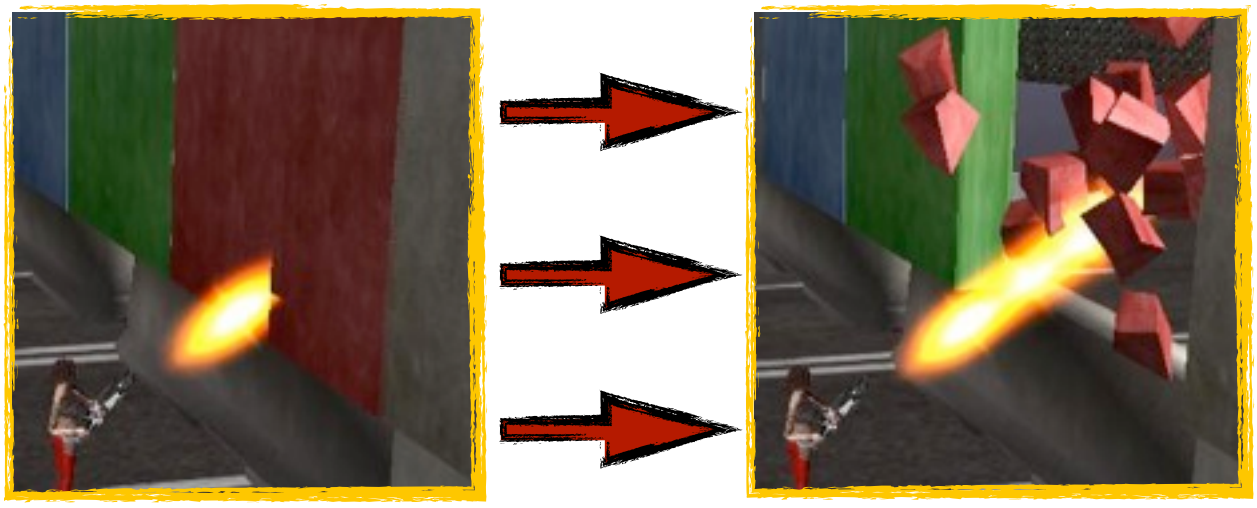
Barril
Emiten una gran explosión al ser destruidos.

Muro
Elemento defensivo utilizado como barrera para detener el paso.

Objetos fragmentables

Todos los objetos con el color de los elementos esenciales de **Level 1** son fragmentables. Es decir, se destruyen si reciben impactos de un arma cuyos proyectiles sean del mismo elemento.

En las siguientes capturas el jugador destruye un muro de fuego mediante el lanzallamas, un disparo de fuego.



Combinaciones

Fuego

Fuego sencillo: Lanzallamas con alto poder ofensivo pero con un corto alcance.
Fuego + fuego: Lanzallamas doble.Versión más potente y con mayor alcance del lanzallamas
Fuego + hielo: Manguera. Disparo poco potente, pero con mucho empuje y alta cadencia.
Fuego + metal: Misil teledirigido de fuego. Se orienta automáticamente al enemigo y genera una explosión de fuego cuando impacta con el enemigo o un objeto.
Fuego + energía: Proyectil de fuego orientado y con una alta cadencia.

Metal

Metal sencillo: Proyectil de reducidas dimensiones. Su tamaño queda compensado con su alta cadencia y daño.
Metal + metal: Disparo múltiple. Dispara varios proyectiles sencillos a la vez.
Metal + fuego: Misil teledirigido de fuego.
Metal + hielo: Misil teledirigido de hielo. Se orienta automáticamente al enemigo y genera una explosión de hielo cuando impacta con el enemigo o un objeto. Metal + energía: Proyectil de fuego orientado con alta cadencia.
Metal+ energía: Rayo láser. Dispara un rayo láser continuo con un alto daño.

Hielo

Hielo sencillo: Lanzahielos, muy parecido al lanzallamas en cuanto a cadencia y poder ofensivo, pero el daño producido es de tipo hielo.
Hielo + hielo: Lanzahielos doble. Versión más potente y con mayor alcance del lanzahielos.
Hielo + fuego: Manguera. Disparo poco potente, pero con mucho empuje y alta cadencia.
Hielo + metal: Misil teledirigido de hielo.
Hielo + energía: Proyectil de energía orientado y con una alta cadencia.

Energía

Energía sencilla: Pequeño proyectil de energía que se orienta automáticamente hacia los enemigos.
Energía + energía: Se trata del mismo disparo que energía sencilla, pero con proyectiles con mayor tamaño, potencia y cadencia.
Energía + hielo: Proyectil de energía orientado y con una alta cadencia.
Energía + metal: Rayo láser.
Energía + fuego: Proyectil de fuego orientado y con una alta cadencia.

Enemigos

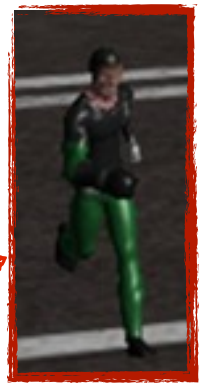
Esbirro

Se trata del peldaño más bajo dentro de la jerarquía de Black Rebellion. Se trata en su mayoría de pobres, indigentes, incautos engañados por la campaña mediática de captación desplegada por los dirigentes de Black Rebellion o simplemente mercenarios.

Por lo general tienen escasas nociones en el combate y tan sólo se les asigna un arma de tipo Metal para hacer frente a los enemigos.

Su comportamiento es cobarde y asustadizo cuando van solos, pero se vuelve agresivo cuando atacan en gran número.

Esbirro elemental



Los esbirros que han demostrado su capacidad en el combate son recompensados con armas y protecciones elementales. Su energía es algo mayor que la de un esbirro común y disponen de armas de los diferentes tipos elementales.

Mantienen el mismo comportamiento que los esbirros, aunque pueden ser peligrosos si atacan en gran número. Su resistencia elemental es del mismo tipo que el elemento de su arma.

El color verde indica que es un esbirro elemental de energía

Líder esbirro

Son esbirros que una vez probada su valía y capacidad de mando han ascendido en la jerarquía de Black Rebellion. Son puestos al cargo de pequeñas unidades de esbirros que deben dirigir en la batalla.

Se trata de la máxima evolución del esbirro. Tienen una mayor energía vital y además poseen un arma superior a la de los esbirros elementales

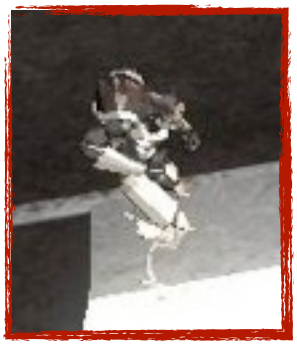
Su resistencia elemental es del mismo tipo que el elemento de su arma. Su comportamiento es de tipo inteligente, atacando cuando tienen ocasión, pero sin renunciar a protegerse.

Esbirro lanza misiles

Son un tipo especial de esbirro, sin resistencia a los elementos, pero premiados con un arma lanzamisiles con un gran poder ofensivo.

Su energía y resistencia es similar a la de un esbirro elemental, pero su poder ofensivo es mucho más alto, debido al poderoso lanzamisiles de que disponen.

Cyborg defensor



Las cyborgs defensores son enemigos estáticos que se sitúan en un punto estratégico para realizar ataques defensivos.

Inicialmente se mantienen estáticas, pero cuando su radar detecta la presencia de un enemigo se activan y comienzan a atacarlo.

Son poco resistentes a los ataques enemigos, pero su cadencia de disparo es alta, al igual que el daño de sus proyectiles.

Kamikaze

Es la vertiente más radical del ejército de Black Rebellion. Intentarán aproximarse a toda velocidad hacia el jugador para hacer estallar la carga explosiva que llevan pegada a su cuerpo.

Poseen una velocidad de movimiento y salto considerablemente superior a la del jugador. Su ataque es la explosión cuerpo a cuerpo y causa un daño Fuego + Metal.

Su comportamiento es muy agresivo, lanzándose hacia el jugador de un modo alocado sin plantearse ser dañados.

Helicóptero

Es el instrumento que utiliza Black Rebellion para vigilar y defendar la zona de entrada a Ciudad Sur.

Su resistencia a los impactos es muy alta, debido a su blindaje.

El helicóptero dispone de varios tipos de ataque, entre ellos depositar esbirros en tierra que apoyarán su ataque.

Créditos

Equipo de desarrollo de Level 1

- Tutor del proyecto

Antonio Sánchez

- Programadores

Enrique Hervás
Alfredo Jiménez
Javier Vera
Álvaro Verástegui

- Artistas 2D / 3D

Álvaro Calvo
Miguel Hervás

- Musico

Jesús Martín

Tecnología

- Nebula Device 2 graphics engine
- Ageia PhysX real-time physics engine
- Fmod interactive audio middleware

¡¡¡Gracias por jugar!!!

GRUPO2